



KOREAN PATENT ABSTRACTS(KR)

Document Code:A

(11) Publication No.1020010112711 (43) Publication.Date. 20011221

(21) Application No.1020000032096 (22) Application Date. 20000612

(51) IPC Code:
G06F 17/60

(71) Applicant:
ACC ENTERTAINMENT CO., LTD.

(72) Inventor:
CHOI, UN YONG

(30) Priority:

(54) Title of Invention
ADVERTISEMENT SERVICE METHOD AND APPARATUS FOR THE SAME

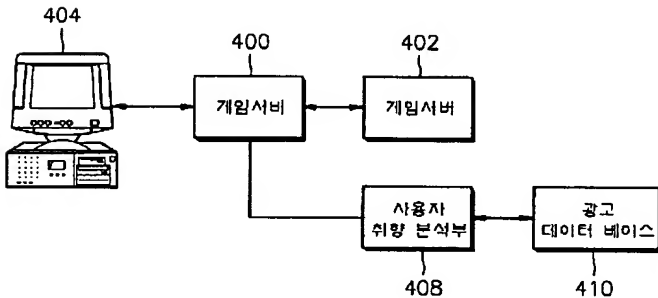
Representative drawing

(57) Abstract:

PURPOSE: An advertisement service method and an apparatus for the same are provided to insert an advertisement into an on line game or an application service.

CONSTITUTION: A game server(400) provides a game to a user computer(404). The game server(400) plays a game based on a character, an item, and a background registered in a database(402). A changed character, item, and background are stored in the database(402). A user taste analyzing section(408) analyzes a taste of a user registered in the database(402). An advertisement server selects an advertisement suitable for the taste of the user according to an analyzing result by the user taste analyzing section(408). The game server(400) reflects the advertisement from the user taste analyzing section(408) in a character, an item, and a background which the user uses.

© KIPO 2002



If display of image is failed, press (F5)

(19) 대한민국특허청(KR) (12) 공개특허공보(A)

| | |
|---|----------------------------|
| (51) Int. Cl. ⁷ G06F 17/60B0 | (11) 공개번호 특2001-0112711 |
| (21) 출원번호 10-2000-0032096 | (43) 공개일자 2001년 12월 21일 |
| (22) 출원일자 2000년 06월 12일 | |
| (71) 출원인 (주) 에이씨씨엔터테인먼트 | |
| (72) 발명자 서울 강남구 역삼1동 798-29 최운용 | |
| (74) 대리인 서울특별시 강남구 역삼동 798-29 이영필, 최홍수, 박영일 | |

심사청구 : 없음

(54) 광고 서비스 방법 및 그에 적합한 장치

요약

온라인 서비스 사이트에서의 사용자가 사용한 캐릭터, 아이템, 배경 등에 광고를 게재하는 광고 서비스 방법 및 그에 적합한 장치에 관한 것이다.

본 발명에 따른 광고 서비스 방법은 컴퓨터 네트워크를 통하여 온라인 서비스를 제공하는 온라인 서비스 사이트의 광고 서비스 방법에 있어서, (a) 광고주들로부터 수주된 디지털화된 광고를 광고 데이터 베이스에 저장하는 과정; (b) 컴퓨터 네트워크를 통하여 상기 온라인 서비스 사이트에서 제공하는 온라인 서비스를 사용하는 사용하는 사용자로부터 사용자 취향 분석에 관련된 정보(사용자 정보)를 입력받아 저장하는 과정; (c) 상기 저장된 사용자 정보로부터 사용자의 취향을 분석하는 과정; (d) 분석된 사용자 취향에 적합한 광고를 상기 광고 데이터 베이스로부터 선택하는 과정; 및 (e) 상기 선택된 광고를 상기 온라인 서비스에서 사용자가 사용하는 캐릭터, 획득한 아이템, 선택한 배경 등에 결합시키는 과정을 포함하는 것을 특징으로 한다.

본 발명에 따른 광고 서비스 방법 및 장치는 온라인 서비스에서 사용자가 사용하는 캐릭터, 아이템, 배경 등에 사용자 취향에 적합한 광고를 게재함으로써 온라인 서비스 사이트의 광고 수익을 도모하는 효과를 갖는다.

대표도

도 3

명세서

도면의 간단한 설명

- 도 1은 온라인 서비스의 구성을 보이는 구성도이다.
- 도 2는 본 발명에 따른 광고 서비스 방법을 개념적으로 보이는 것이다.
- 도 3은 본 발명에 따른 광고 서비스 방법을 보이는 흐름도이다.
- 도 4는 본 발명에 따른 광고 서비스 장치의 구성을 보이는 블록도이다.
- 도 5는 도 4에 도시된 장치의 동작을 보이는 흐름도로서 온라인 게임의 예를 든 것이다.

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 컴퓨터 네트워크를 이용한 온라인 서비스를 제공하는 온라인 서비스 사이트에서의 광고 서비스 방법 및 장치에 관한 것으로서 특히 사용자가 사용한 캐릭터, 아이템, 배경 등에 광고를 게재하는 광고 서비스 방법 및 그에 적합한 장치에 관한 것이다.

온라인 서비스는 컴퓨터 네트워크를 이용하는 게임, 프로그램 등을 서비스하는 것이다. 일반적으로 온라인 서비스의 수익은 광고 게재에 의존한다. 웹사이트의 경우 배너광고등을 통하여 광고를 유치하지만 게임이나 어플리케이션 서비스의 경우에는 이러한 배너 광고를 게재하기가 어렵다. 따라서, 온라인 게임이나 어플리케이션 서비스의 경우 광고 유치에 의한 수익 유치가 어렵다는 문제점이 있다.

발명이 이루고자하는 기술적 과제

본 발명은 상기의 문제점을 개선하기 위하여 안출된 것으로서 온라인 게임이나 어플리케이션 서비스에 광고를 게재할 수 있는 방법을 제공하는 것을 그 목적으로 한다.

본 발명의 다른 목적은 상기의 방법에 적합한 장치를 제공하는 것에 있다.

발명의 구성 및 작용

상기의 목적을 달성하는 본 발명에 따른 광고 서비스 방법은

컴퓨터 네트워크를 통하여 온라인 서비스를 제공하는 온라인 서비스 사이트의 광고 서비스 방법에 있어서,

- (a) 광고주들로부터 수주된 디지털화된 광고를 광고 데이터 베이스에 저장하는 과정;
- (b) 컴퓨터 네트워크를 통하여 상기 온라인 서비스 사이트에서 제공하는 온라인 서비스를 사용하는 사용자로부터 사용자 취향 분석에 관련된 정보(사용자 정보)를 입력받아 저장하는 과정;
- (c) 상기 저장된 사용자 정보로부터 사용자의 취향을 분석하는 과정;
- (d) 분석된 사용자 취향에 적합한 광고를 상기 광고 데이터 베이스로부터 선택하는 과정;
- (e) 상기 선택된 광고를 상기 온라인 서비스에서 사용자가 사용하는 캐릭터, 획득한 아이템, 선택한 배경 등에 결합시키는 과정을 포함하는 것을 특징으로 한다.

상기의 다른 목적을 달성하는 본 발명에 따른 광고 서비스 장치는

컴퓨터 네트워크를 통하여 온라인 서비스를 제공하는 온라인 서비스 사이트의 광고 서비스 장치에 있어서,

광고주들로부터 수주된 디지털화된 광고들을 저장하는 광고 데이터 베이스;

상기 온라인 서비스 사이트에 접속한 사용자에게 온라인 게임 혹은 어플리케이션 프로그램 등을 서비스 하는 온라인 서비스 서버;

상기 온라인 서비스 서버를 사용하는 사용자로부터 제공되는 사용자 취향 분석에 관련된 정보 및 상기 온라인 서비스 서버에서 상기 사용자가 사용한 캐릭터, 획득한 아이템, 사용한 배경 등을 저장하는 데이터 베이스;

상기 회원 데이터 서버에 저장된 사용자 정보를 분석하여 사용자의 취향을 분석하고, 분석된 결과에 따라 상기 광고 데이터베이스에 저장된 광고들 중에서 하나를 선택하여 상기 온라인 서비스 서버에 제공하는 사용자 취향 분석부를 포함하며,

상기 온라인 서비스 서버는 상기 사용자 취향 분석부에서 제공되는 광고를 상기 사용자가 사용하는 캐릭터, 획득한 아이템, 선택한 배경 등에 결합시켜 제공하는 것을 특징으로 한다.

이하 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 구성 및 동작을 상세히 설명한다.

도 1은 온라인 서비스의 구성을 보이는 구성도로서 게임 서비스의 예를 든 것이다. 도 1에 도시된 장치는 게임 서버(100), 데이터 베이스(102), 사용자 컴퓨터(104)를 구비한다. 데이터 베이스(102)에는 게임 진행을 위한 시나리오, 캐릭터, 아이템, 배경등의 정보와 더불어 사용자의 캐릭터, 시나리오, 아이템, 배경 등의 정보(사용자 정보)도 저장된다.

게임 서버(100)는 사용자 컴퓨터(104)와 컴퓨터 네트워크(미도시)를 통하여 접속한 사용자에게 온라인 게임을 제공한다. 게임 서버(100)는 데이터 베이스(102)에 저장된 게임 정보 및 사용자 정보를 게임을 진행한다. 게임 수행의 결과로 변경된 회원의 캐릭터, 아이템, 배경 등은 사용자 정보로서 데이터 베이스(102)에 갱신된다. 사용자 정보에는 이외에도 회원의 직업, 연령, 시스템 사용, 사용시간등에 관한 정보를 포함한다. 이러한 회원 정보는 회원 등록시 입력받거나 게임 진행중에 획득된 것들이다.

본 발명은 게임 서버에서 제공되는 캐릭터, 아이템, 배경등에 광고주로부터 의뢰된 광고를 게재하는 것을 특징으로 한다. 또한, 회원 데이터 서버에 등록된 사용자 정보(캐릭터, 아이템, 배경)로부터 사용자의 취향을 분석하고, 사용자의 취향에 적합한 정보를 게재한다.

도 2는 본 발명에 따른 광고 서비스 방법을 개략적으로 보이는 것이다.

사용자(200)는 사용자 컴퓨터(204)에서 인터넷(202)을 통하여 온라인 서비스 사이트(206)에 접속하면 회원 정보에 의해 구성된 캐릭터, 아이템, 배경등에 의해 온라인 서비스를 제공한다. 온라인 서비스 사이트(206)에서는 사용자(200)의 지속적인 사용 패턴을 분석하여 적합한 광고를 선택하고, 선택된 광고를 캐릭터, 아이템, 배경등에 반영한다.

예를 들어, 사용자가 게임에서 산을 배경으로한 롤플레이 게임을 사용하였다면 산과 관련된 등산용품 관련 회사의 로고를 사용자 아이템에 부착시키거나, 여행사 광고를 배경에 삽입한다.

이러한 광고 방법은 배너 광고와 같이 화면의 가독성을 방해하지 않으면서 자연스럽게 광고를 게재할 수 있다. 또한, 사용자 취향 분석에 의해 관심 분야에 대한 광고를 게재함으로써 실질적인 타겟 광고를 시행할 수 있다.

도 3은 본 발명에 따른 광고 서비스 방법을 보이는 흐름도이다.

먼저 사용자(200)는 온라인 서비스 사이트(204)에 접속하여 게임, 어플리케이션 서비스를

사용한다.(s300)

사용자(200)가 사용한 캐릭터, 아이템, 배경 등의 정보를 저장한다.(s302)

캐릭터는 롤플레이 게임에서 사용자가 선택한 것일 수도 있고, 또는 아바타(svator)일 수도 있다. 아바타는 예를 들면 MS OFFICE(MS OFFICE는 Micorsoft사의 상표명)에서 보여지는 강아지와 같이 프로그램의 진행 상태, 안내등을 수행하는 캐릭터를 말한다.

사용자의 취향을 분석한다.(s304) 사용자의 취향 분석은 사용자가 사용한 캐릭터, 아바타, 게임중에 획득한 아이템, 선택한 배경 등을 근거로 사용자가 선호하는 장소, 물품 등을 분석한다.

분석된 사용자의 취향에 적합한 광고를 선택한다.(s306) 예를 들어, 사용자가 게임의 배경으로서 산을 선택하였다면 등산용품, 여행사등의 광고가 선택된다.

선택된 광고를 사용자(200)가 사용하는 게임 혹은 어플리케이션 서비스에 반영한다.(s308) 예를 들면, 사용자가 획득한 아이템중에서 옷이 있다면 그 옷에 등산용품 관련 회사의 로고를 부착하거나, 사용자가 게임 진행의 배경으로 산을 선택한 경우 산행을 안내하는 여행사의 광고를 배경화면에 깔아준다.

도 4는 본 발명에 따른 광고 서비스 장치의 구성을 보이는 블록도이다. 도 4에 도시된 장치는 게임 서버(400), 데이터 베이스(402), 사용자 컴퓨터(404), 사용자 취향 분석부(408), 광고 데이터베이스(410)을 구비한다.

게임 서버(400)는 사용자 컴퓨터(404)와 컴퓨터 네트워크(미도시)을 통하여 접속한 사용자에게 게임을 제공한다. 게임 서버(400)는 데이터 베이스(402)에 등록된 캐릭터, 아이템, 배경 등을 참조하여 게임을 진행한다. 게임 수행의 결과로 변경된 회원의 캐릭터, 아이템, 배경 등은 데이터 베이스(402)에 갱신된다.

사용자 취향 분석부(408)는 데이터 베이스(402)에 등록된 사용자(400)의 취향을 분석한다. 사용자 취향 분석은 사용자의 캐릭터, 아이템, 배경등에 근거하여 행해진다.

사용자 취향 분석부(408)는 분석 결과에 따라 사용자 취향에 적합한 광고를 광고 서버(412)에서 선택한다.

선택된 광고는 게임 서버(400)에 제공된다.

게임 서버(400)는 사용자 취향 분석부(408)에서 제공되는 광고를 사용자(400)가 사용하는 캐릭터, 아이템, 배경 등에 반영한다.

도 5는 도 4에 도시된 장치의 동작을 보이는 흐름도로서 온라인 게임의 예를 든 것이다. 온라인 게임이 시작되면 사용자는 게임 캐릭터를 선택한다.(s502)

시나리오를 선택하여 게임을 시작한다.(s504, s506)

게임을 진행하면서 아이템을 획득한다.(s508)

배경을 이동한다.(s510)

게임 캐릭터 선택 과정(s502), 시나리오 선택 과정(s504), 아이템 획득 과정(s508), 배경 이동 과정(s510)에서 선택된 캐릭터, 시나리오, 아이템, 배경 등에 관한 사용자 정보는 데이터 베이스(402)에 저장된다.

데이터 베이스(402)에 저장된 사용자 정보는 사용자 취향 분석부(408)에 의해 분석되고, 그 결과에 따라 광고 데이터베이스(410)에 저장된 광고들 중의 하나가 선택된다(s512). 선택된 광고는 게임 서버(400)에 제공되며, 게임 캐릭터 선택 과정(s502), 시나리오 선택 과정(s504), 아이템 획득 과정(s508), 배경 이동 과정(s510)에서 선택된 캐릭터, 시나리오, 아이템, 배경 등에 결합된다.(s514)

상술한 광고 방법 및 장치는 온라인 게임의 경우와 마찬가지로 아바타를 사용하는 온라인 어플리케이션에 있어서도 동일하게 적용될 수 있다.

발명의 효과

상술한 바와 같이 본 발명에 따른 광고 서비스 방법 및 장치는 온라인 서비스에서 사용자가 사용하는 캐릭터, 아이템, 배경 등에 사용자 취향에 적합한 광고를 게재함으로써 온라인 서비스 사이트의 광고 수익을 도모하는 효과를 갖는다.

(57) 청구의 범위

청구항 1

컴퓨터 네트워크를 통하여 온라인 서비스를 제공하는 온라인 서비스 사이트의 광고 서비스 방법에 있어서,

(a) 광고주들로부터 수주된 디지털화된 광고를 광고 데이터 베이스에 저장하는 과정;

(b) 컴퓨터 네트워크를 통하여 상기 온라인 서비스 사이트에서 제공하는 온라인 서비스를 이용하는 사용자로부터 사용자 취향 분석에 관련된 정보(사용자 정보)를 입력받아 저장하는 과정;

(c) 상기 저장된 사용자 정보로부터 사용자의 취향을 분석하는 과정;

(d) 분석된 사용자 취향에 적합한 광고를 상기 광고 데이터 베이스로부터 선택하는 과정;

(e) 상기 선택된 광고를 상기 온라인 서비스에서 사용자가 사용하는 캐릭터, 획득한 아이템, 선택한 배경 등에 결합시키는 과정을 포함하는 광고 서비스 방법.

청구항 2

제1항에 있어서,

(f) 상기 사용자가 선택한 캐릭터, 획득한 아이템, 선택한 배경에 관한 정보를 상기 사용자 정보에 추가하는 과정을 더 구비하는 것을 특징으로 하는 광고 서비스 방법.

청구항 3

컴퓨터 네트워크를 통하여 온라인 서비스를 제공하는 온라인 서비스 사이트의 광고 서비스 장치에 있어서,

광고주들로부터 수주된 디지털화된 광고들을 저장하는 광고 데이터 베이스;

상기 온라인 서비스 사이트에 접속한 사용자에게 온라인 게임 혹은 어플리케이션 프로그램 등을 서비스하는 온라인 서비스 서버;

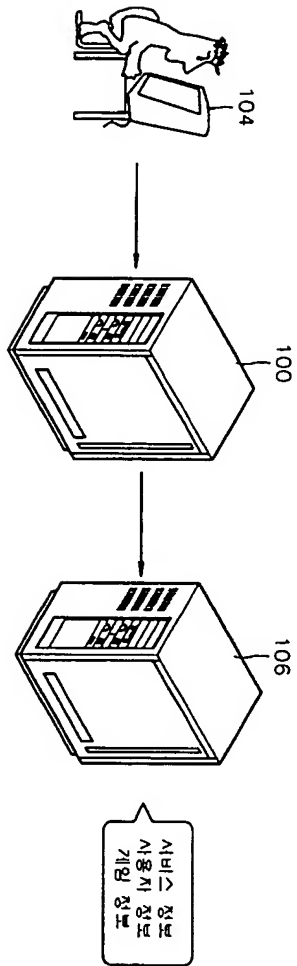
상기 온라인 서비스 서버를 사용하는 사용자로부터 제공되는 사용자 취향 분석에 관련된 정보 및 상기 온라인 서비스 서버에서 상기 사용자가 사용한 캐릭터, 획득한 아이템, 사용한 배경 등을 저장하는 데이터 베이스;

상기 회원 데이터 서버에 저장된 사용자 정보를 분석하여 사용자의 취향을 분석하고, 분석된 결과에 따라 상기 광고 데이터베이스에 저장된 광고들 중에서 하나를 선택하여 상기 온라인 서비스 서버에 제공하는 사용자 취향 분석부를 포함하며,

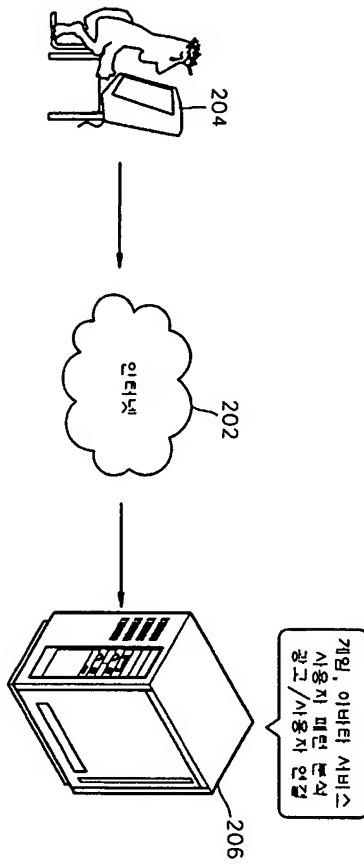
상기 온라인 서비스 서버는 상기 사용자 취향 분석부에서 제공되는 광고를 상기 사용자가 사용하는 캐릭터, 획득한 아이템, 선택한 배경 등에 결합시켜 제공하는 것을 특징으로 하는 광고 서비스 장치.

도면

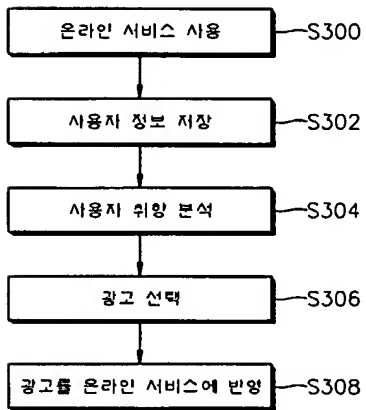
도면1



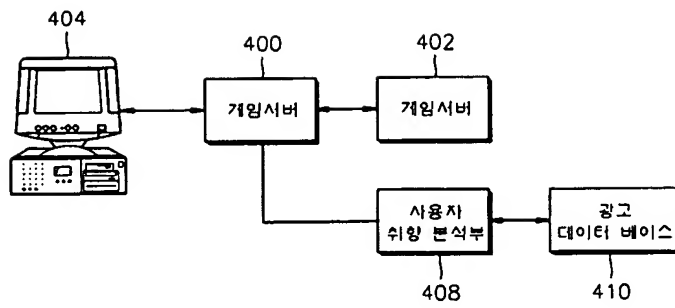
도면2



도면3



도면4



도면5

